

NINTENDO DSTM

AGAINTM

Interactive crime novel

INSTRUCTION BOOKLET

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

**Convulsions
Altered vision**

**Eye or muscle twitching
Involuntary movements**

**Loss of awareness
Disorientation**

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

REV-E

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.

⚠ CAUTION - Stylus Use

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.



This product uses the LC Font by Sharp Corporation. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

The typefaces included in this product are solely developed by DynaComware. DynaFont is a registered trademark of DynaComware.

Licensed by



NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2009 NINTENDO.



TABLE OF CONTENTS

Nintendo DS Controls	2
The Return of Providence?	4
Starting the Game	6
Title Screen	7
Introduction of Main Characters	8
Getting closer to the truth from 19 years ago	10
Path of the Investigation	10
How to Investigate	12
How to use the Action Selection Screen	14
How to use Past Vision	16
Using the Vision Panel System	18
Investigation Hints	22
Saving and Restarting	24
Options	26
The Providence Murders	28
About the city of Clockford	29
Credits	30

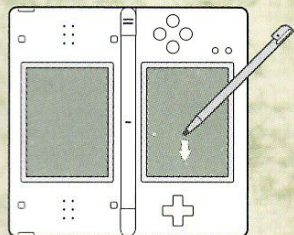
NOTE: This game is a work of fiction and has no connection with any person or event, past, or present.

TOUCH SCREEN CONTROLS

There are two main types of actions you can perform with the Nintendo DS stylus.

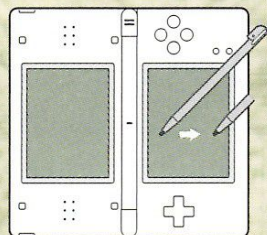
TOUCH

Use the stylus to lightly tap a point on the Touch Screen.



SLIDE

Slide the tip of the stylus lightly across the screen.



CAUTIONS ON USING THE TOUCH SCREEN

- ☐ Please use only the stylus included with your DS or approved third-party accessories.
- ☐ Please do not use styluses that are warped or damaged.
- ☐ Please do not press or scratch the Touch Screen with excessive force.
- ☐ Please do not use your fingernails on the Touch Screen.
- ☐ Please do not use the stylus on the Top Screen.
- ☐ Please try to keep the Touch Screen free of sand, dirt, dust, crumbs, and other objects that could damage it.
- ☐ When applying a protective cover to your Touch Screen, please follow the instructions included with the cover and try to ensure that dust and air bubbles do not get trapped underneath when applying it to your DS.

HOW TO HOLD THE NINTENDO DS

This game is played holding the Nintendo DS vertically. For right handed use, the touch screen should be on the right side. For left hand use, the touch screen will be on the left side. The settings for right and left handed play can be accessed during game start under the Options. This manual uses the default right handed setting to show game play examples.





THE RETURN OF PROVIDENCE?

"J. Think back. Remember that room where it all started. I'm waiting for you there."

A letter has been delivered to the Clockford Times in the eastern American city of Clockford. The strange thing about this letter was that it was postmarked from 19 years ago. The stamp, envelope and stationary are all from 19 years ago as well. The sender's name is given as "Providence." This is the same name as the serial killer who held the city of Clockford in fear 19 years ago. On that day FBI Special Agent Jonathan "J" Weaver returns to the old crime scene in room 315 of the Hotel Miranda. There, at the site of the beginning of the "Providence Murders," J finds another old envelope. The envelope is addressed "To J" and inside he finds a cut out of the "Eye of Providence," which was found next to the body of each victim in the murders 19 years ago. As soon as J touches the Eye of

Providence his vision changes suddenly. With a blinding pain in his head the world around him suddenly takes on a sepia tone. "Am I seeing the past?" J was given a special ability, "Past Vision," which allows him to see events that happened in the past during the Providence serial killing spree. It also came with a new challenge from the killer.

"It's about to happen all over AGAIN..."





STARTING THE GAME

1. Check to make sure that the DS's power is off and then insert the game software "Again" until you hear the game click in.

2. Turn the power on and read the material which comes up on the right screen, when you have completed reading this, use the touch screen to begin.

3. From the main menu screen touch the "Again" icon.

* The right hand screen is used in the Nintendo DS and DS Lite.

* This operation is not required if the Nintendo DS or DS Lite activation mode is set to auto mode.

4. To begin play select either right hand or left hand mode. Touch the  icon at the bottom right hand of the screen to continue after you have made your selection.

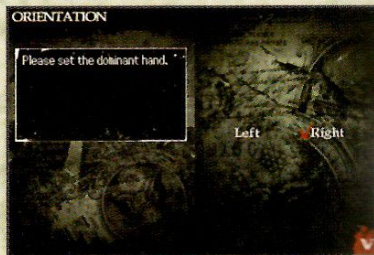
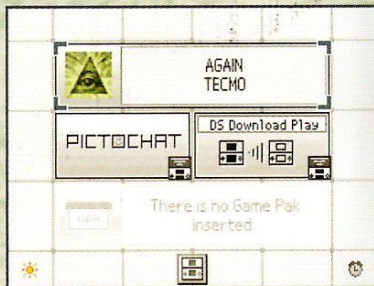
WARNING - HEALTH AND SAFETY

BEFORE PLAYING, READ THE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET FOR IMPORTANT INFORMATION ABOUT YOUR HEALTH AND SAFETY.

TO GET AN EXTRA COPY FOR YOUR REGION, GO ONLINE AT

www.nintendo.com/healthsafety/

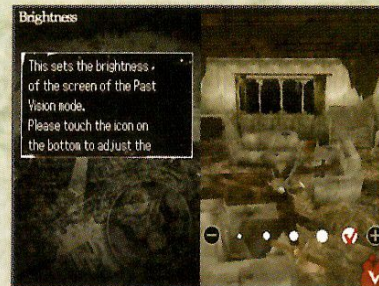
Touch the Touch Screen to continue.



5. Set the Past Vision brightness level (P. 16)

Touch the   marks to set the brightness level. Touch the  icon at the bottom right of the screen to continue.

After the first time playing the game, it will not ask you to set the right or left hand play or brightness level again. If you wish to change the settings for right or left handed play or the brightness level select Options from the title screen options (P. 26)



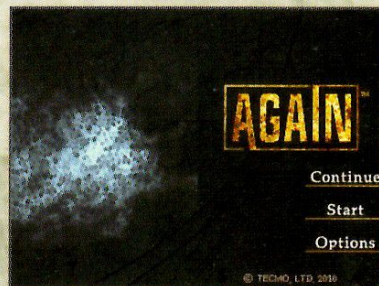
TITLE SCREEN

Select one of the options on the screen to begin.

Continue Continue a previously saved game. (P. 25)

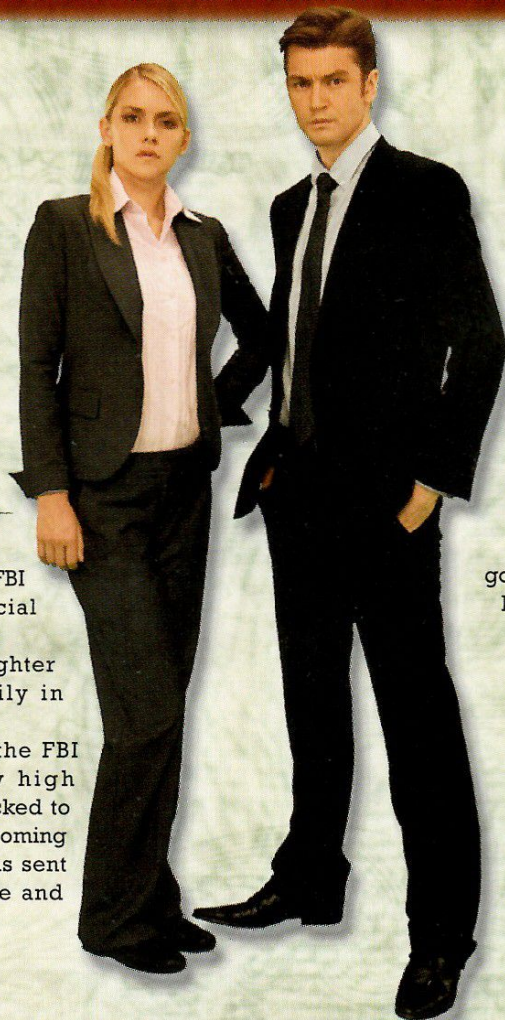
Start Start the game from the beginning.

Options Allows you to make changes to the Right Handed and Left Handed play, BGM Volume, SE Volume, Message Speed, and Screen Brightness levels.





INTRODUCTION OF MAIN CHARACTERS



Kate Hathaway

Age: 29 years old

Special agent with the FBI Clockford office Special Crimes Squad.

She is the oldest daughter from a wealthy family in Clockford.

She graduated from the FBI Academy with very high marks and was fast tracked to special agent. After becoming a special agent she was sent to the Clockford office and became J's partner.

Jonathan Weaver

(NICKNAME: J)

Age: 31 years old

Special agent with the FBI Clockford office Special Crimes Squad.

He lost his parents at the age of 12 in a case where he himself lost much of his memory of that time. His calm and cool personality, combined with his keen insights, make him a very good FBI agent but it also sets him apart from most people. There are few who really understand him.



Henry Mills

Age: 54 years old

Division chief for the FBI Clockford office Special Crimes Squad.

He is Kate and J's boss. He is a tough and demanding boss, however his sense of justice is very strong. The bond of trust with his two subordinates is very tight.



Lane Martinez

Age: 32 years old

Clockford Police homicide detective.

He feels a keen rivalry and distaste towards the FBI Special Crimes Division and is unhappy that they are involved in investigating this case at all.



Hugo Watt

Age: 28 years old

Newspaper reporter.

He was a few years behind J in school. He is helping J out with the investigation not just as a friend but also as a reporter out for a big scoop.



Maureen Yashima

Age: 29 years old

Clockford police crime scene investigator.

She has been friends with Kate since college. Despite her youth, she is acknowledged as an excellent forensics analyst.



GETTING CLOSER TO THE TRUTH FROM 19 YEARS AGO

In order to stop the killer, the main characters, FBI special agents J and his partner Kate, must re-open the investigation into the Providence murders from 19 years ago. By combining the present day investigation with the ability to experience Past Visions of the current cases, they will slowly unravel the mystery which surrounds these murders.

THE BEGINNING OF THE CASE

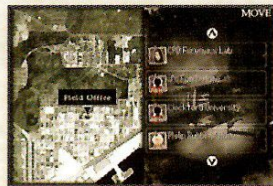
Events reminiscent of the unsolved Providence Murders 19 years ago have begun again. Will the serial killings begin again as they did 19 years ago...?



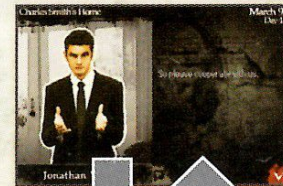
THE INVESTIGATION (P. 12)

By talking with the city police investigators as well as people connected with the killings 19 years ago, you will be able to gather important information as well as items.

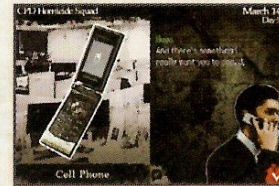
MOVING IN THE MAP



INTERVIEWING (CONVERSATIONS, QUESTIONS)



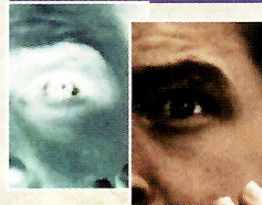
FINDING INFORMATION AND ITEMS



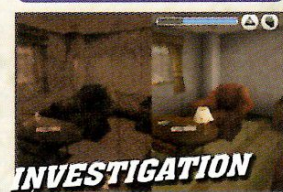
PAST VISION (P. 16)

Using his extraordinary ability of "Past Vision" (the ability to witness events in the past) the main character J can go back and interact with scenes from the past murders. There he will be able to uncover hidden truths about the case.

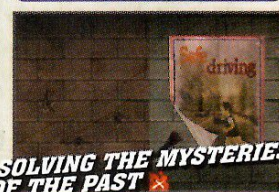
ENTERING THE VISION



COMPARING THE PRESENT AND PAST SCENES



RETURNING TO THE PAST



DISCOVER THE TRUTH HIDDEN IN THE PAST



HOW TO INVESTIGATE

In order to discover the truth about this case, you must conduct interviews with people and engage in conversations about the events of the case. Many people must be questioned, not just those directly involved, in order to find important information about the case.

Left Screen (The Top Screen)

The person talking is shown here.

Location Name:

The name of the present location is shown here.

Person's Name:

The name of the person talking is shown here.

Speech bubble:

You can view the conversation log here.

During play, if the DS is closed then the game will go into sleep mode to conserve battery power. Opening the DS will end sleep mode.



Right Screen (The touch screen)

The conversation as well as your choices and various icons are displayed here.

Date in the investigation

Right touch screen:
This is where the text of the conversations will be displayed.

+Control Pad up: Display the conversation log / select the up arrow object on the screen.

+Control Pad left / right: Shift the object of focus icon (P. 15).

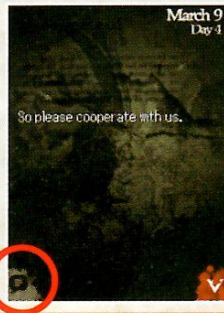
+Control Pad down: View the next text section / select the down arrow object on the screen.

The Investigation Screen (The Touch Screen)

The information displayed on the right hand screen (the Touch Screen) changes with the developments in each scene.

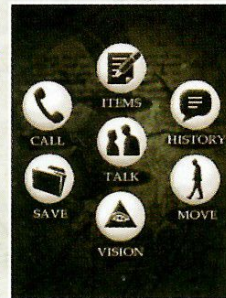
THE CONVERSATION SCREEN

The conversations between characters are shown here. To move to the next section of text, touch the screen.



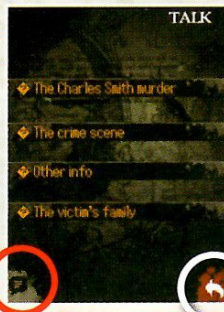
ACTION SELECTION SCREEN

At the end of each conversation the screen changes to the action selection screen (P. 14). Touch the icon to begin the action.



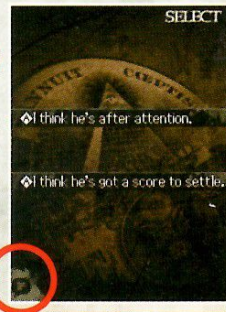
QUESTION SELECTION SCREEN

When you want to ask a question all available questions are shown here. Touch the question that you wish to ask once to select it and then again to ask.



REPLY SELECTION SCREEN

The available replies to questions, which the characters in the game ask you, are shown here. Touch the reply that you would like to give once to select it and then again to give it.



Touch the speech bubble icon:

Touch this to review the investigation conversation log.



Touch the return icon:

This sends you back to the action selection screen.

HOW TO USE THE ACTION SELECTION SCREEN

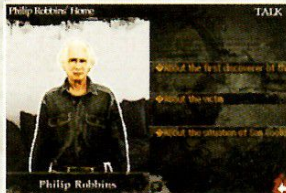
When a conversation in the game is completed, the Action Selection screen will be displayed. Touch the icon that represents the action that you would like to take next.



TALK

To continue the conversation or to ask questions touch this icon.

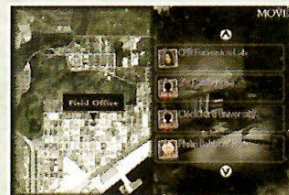
When this is selected the conversation screen appears (P. 13) and allows you to interact with other characters in the game.



MOVE

Touch this icon to change locations in the game.

Selecting this icon brings up the movement map. Use **▲** and **▼** on the screen to find the location where you would like to move. Once you have found the desired location touch the name on the screen to move there.

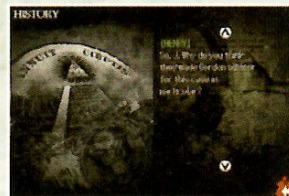


HISTORY

Touch this icon to bring up the investigation Conversation Log.

You can use **▲** and **▼** on the screen to scroll through the conversations you have had during the investigation.

Touch **🔥** to go back to the previous options screen.

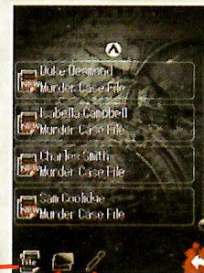


ITEMS

Select this icon to allow examination of information and items, which have been received during the investigation. You can also take a closer look at items that a character you are having a conversation with is holding by selecting this icon.

By touching the File, Picture, or Item icon you can view a summary of those items.

Use **▲** and **▼** to scroll through this summary information and select the needed item by touching it on the screen.



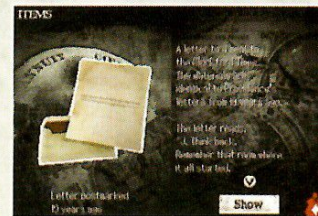
File



Picture



Item



If you want to show a selected item to the person who you are presently in a conversation with touch **Show**.

If you want to look at other items touch **🔥** to go back to the summary list screen.

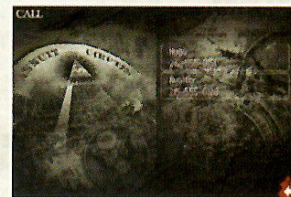


CALL

Touch this icon to make a call during the investigation.

Select the person that you would like to contact and touch their name to start a call. This allows you to call them on your cell phone.

Touch **🔥** to go back to the main menu.



SAVE

Select this to record and save your progress (P. 24).



VISION

Touch this when you enter a Past Vision section (P. 16).

HOW TO USE PAST VISION

● The special ability of "Past Vision"

The main character J has the special ability of being able to view scenes from the past using "Past Vision".

You will use information and items gathered during the course of the investigation to go back into the past to unravel the mysteries of these unsolved murder cases.

Left Screen

The scene from the past will be shown here.

Right Screen (Touch Screen)

The scene from the present will be shown here.

+Control Pad

+Control Pad Up / Down:

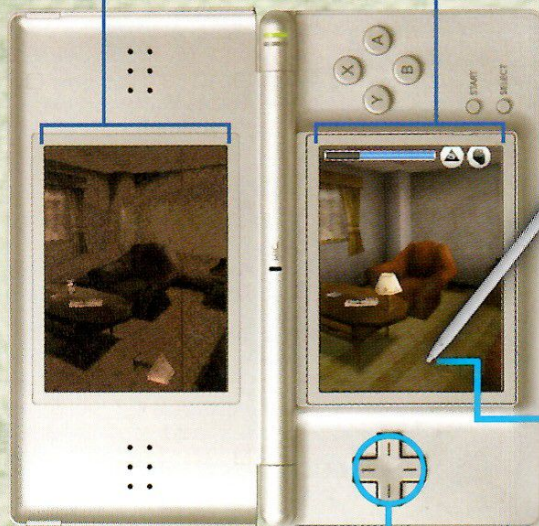
Move back and forth
This allows you to go forward and backwards

+Control Pad Right / Left:

Rotate right or left
This allows you to move the perspective right and left

+Control Pad Down:

Move to the next section of text
When text is displayed this will allow you to receive the next section of text



PSYCHE GAUGE



The use of Past Vision requires the use of psychic energy which is displayed here. If the energy is all used up the game will end. The gauge will automatically refill at the beginning of each new day in the investigation.

THE EYE OF PROVIDENCE



Touching this icon will display the Vision Panel in the Past Vision screen (P. 18). This allows you to check on the number of visions, which should be seen as well as the vision investigation situation.

THE ITEM ICON



This displays the items that are being carried. Here you can select an item to be used as well as where you wish to apply the item on the screen. To retrieve the item after it has been used touch the item icon again.

When an item is selected the icon will change.



USING THE STYLUS



Touch: Investigate this area or move on to the next text section.

During the investigation: Check any area that may be of interest. When text is displayed, move to the next section of text.

NOTE: If an item is being used then the touch cursor will change to the item icon cursor.



Long Touch: Concentrate psychic power.

This will show areas that are of interest to the investigation as well as areas that are different from the past.



Slide: Change the point of view.

This allows you to move the point of view up/down/left/right.

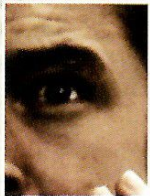
DURING THE INVESTIGATION-USING THE VISION PANEL SYSTEM

During the Past Vision period you can use information collected during the investigation to focus in on differences between the past and future. This allows you to gather new clues by touching points of interest.

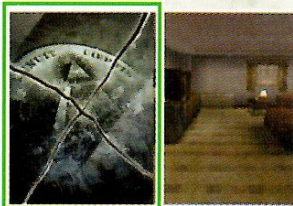
Past Vision Investigation

Vision Panel

1. ENTERING THE VISION



Past visions occur while at the crime scenes.



When your vision begins, the Vision Panel breaks into fragments. The number of fragments indicates the number of visions in the current area that should be checked.

2. INVESTIGATION (TOUCH)



Examine the differences, including:

- Areas that are different in the past and present.
- Areas that are of interest according to information received during the investigation.

3. CONCENTRATING YOUR PSYCHE (TOUCH)



In order to concentrate your psyche on one area, touch and hold on that location.



Are you not able to properly concentrate your psychic energy?

- If the cursor is showing the  mark then simply continue to hold to touch on the screen.
- If the stylus moves before the psychic energy can be concentrated
 - ➔ Try making sure that you are holding the stylus steady long enough on the area that you want to focus on
- In item selection
 - ➔ Touch the item icon and deselect the item (P. 17)
- If the cursor is showing the  mark then simply continue to hold to touch on the screen.

During the course of the investigation the "Vision Panel", which allows J to experience the past, will appear. The "Vision Panel" will change depending on the context of the investigation.

4. VISION FLASH



If there is something hidden there in the past, a white flash blinks across the screen.



If a prescient flash occurs, the Vision Panel highlights the location of interest. This means there is something hidden in this area in the past.

5. RETURN (SOLVING THE MYSTERY)



When you return to the past you can interact with the location in the past, solve puzzles (remove panels, move objects), and use items.

As the game progresses you need to go into the past and interact with the scenes in order to gather new clues. You can use the stylus to examine objects and to slide the camera to show new areas. Please try many different approaches in order to fully explore the environment.

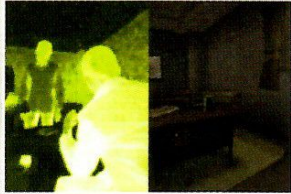
When you select  at the bottom left of the screen you go back to the previous screen from the return screen.

NOTE:

If you make a mistake in this area try to move the camera angle or attempt to solve the puzzles differently. Also, try to gather more items and information during the investigation in the present in order to solve the puzzle.

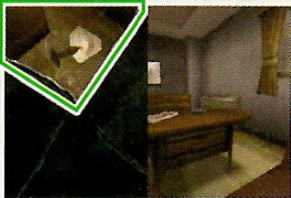
PAST VISION
INVESTIGATION
CONT...

6. SEE A VISION



You can see a short clip of what had occurred in that location in the past.

PAST VISION
INVESTIGATION
CONT...



When you have gone back to the past in a vision, the Vision Panel indicator also changes.

7. COLLECTING THE VISIONS

Collect all of the visions by also returning to the past in other locations. In order to collect all of the visions you have to return to the investigation part in the present and converse with the people there.

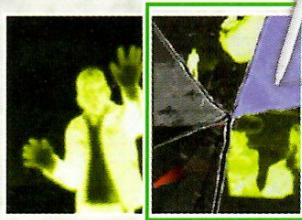


You must use the Vision Flashes and return to the past to collect all of the vision fragments.

8. TRACING THE VISIONS

Even after you have collected all of the visions they will still be jumbled and fragmented. In order to return to the past you have to trace the vision fragments in chronological order.

**This will
uncover the
truth in the past.**



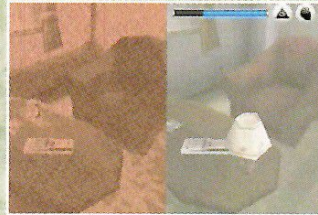
Once you understand the relationship between the various vision fragments, you can use the Vision Panel to touch the visions in the order in which they occurred. Doing so unlocks the mystery.

VISION FLASH

When you find a location that is hiding something or holds a clue to the past, focus J's psyche there by holding the stylus down on the area.

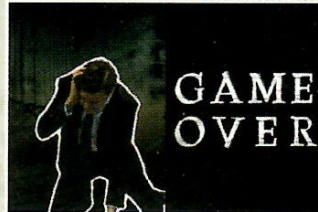
- If there is a clue to the past hidden there...

the screen flashes white.



- If there is nothing hidden there...

the flash does not take place and the Psyche Gauge goes down. If the Psyche Gauge reaches zero, the game is over.



RETRY

Title screen : Touch this to return to the title screen.

Retry :

Touch this to return to the scene prior to the game over screen so that you can try again.





INVESTIGATION HINTS

IF YOU CANNOT GET THE VISIONS TO APPEAR...

You probably still need to collect more items and information from the present investigation.

< Method 1 >

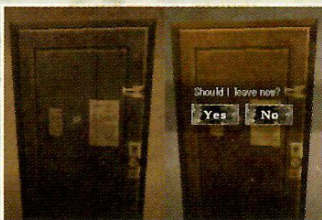
Exhaustively investigate the scene and try to uncover more items.



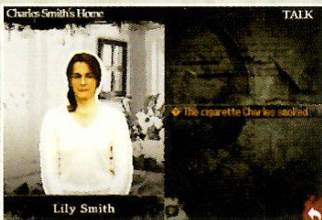
< Method 2 >

Leave the Past Vision and return to the present investigation.

Touch the door and choose to return to the present investigation in order to leave the past.

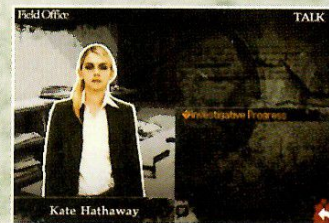


Talking to people in the present investigation is a great way to gain information connected to the visions. Once you have this information, continue the investigation.



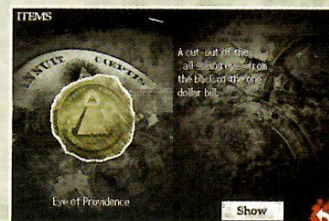
IF YOU THINK THAT YOU ARE STUCK IN ONE SECTION OF THE INVESTIGATION...

Try returning to the FBI office.
Kate may be able to give you some advice.



Use the items during conversations with people.

During your interviews with people in the course of the present investigation, you should not only talk to them, but also show them items that you have uncovered in order to elicit further information. To show the person an item, go to the action selection screen, touch the item icon, and select the item to show (P. 15). Once finished, continue the conversation.



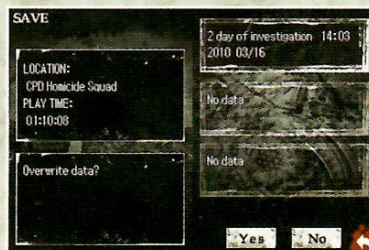
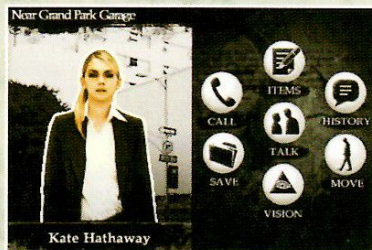


SAVING AND RESTARTING

Saving the game data

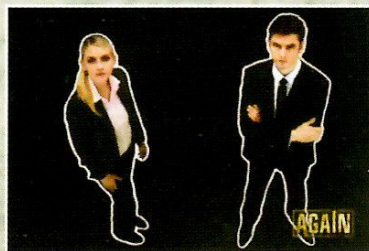
● SAVING IN THE MIDDLE OF A GAME

Touch the save icon located in the action selection screen to bring up the saving menu. Select where you would like to save the game data and then touch YES to complete the save.



● SAVE TIMING DURING THE STORY

At set intervals during the story, the right hand screen allows you to enter the save menu. Select where you would like to save the game data and touch YES to complete the save.



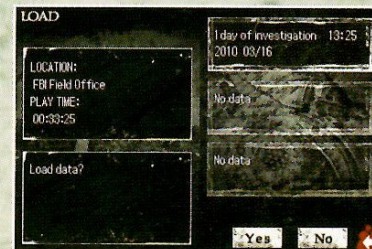
RESTARTING THE GAME

To restart the game from the title menu, touch the CONTINUE THE INVESTIGATION box, then select the game data you would like to use.

When you have selected the data, details about the saved game appear on the left hand screen.

You cannot select an open box that says "No Saved Data."

Once you have selected the game data, you can restart from the last saved point in that game.



Warning:

If the saved game data is corrupted or incomplete then you will have to begin the game from the start. If you attempt to save further data in this field, that data will be lost and overwritten, so please be careful.



OPTIONS

You can select the Options menu from the title screen and there you can set the right- or left-handed play, volume for music and sound effects, message speed, and screen brightness. When you have adjusted these settings, touch  to save and apply the settings.



Right Hand and Left Hand Use Settings

If you select the right hand settings when you first start the game, the button setup is optimized for right handed use. Also in this setting, the +Control Pad will be set for play with the Nintendo DS held vertically with the button controls adjusted accordingly.

FOR LEFT HANDED USE		FOR RIGHT HANDED USE
+Control Pad up		Y Button
+Control Pad down		A Button
+Control Pad right		B Button
+Control Pad left		X Button

Past Vision Brightness Settings

You can change the brightness level of the Past Visions on the Brightness screen. When you have set the DS brightness level to your satisfaction, touch  to apply these settings and return to the Options menu.



TOUCH

If you want to adjust the brightness level of the Past Vision during game play, first touch the door in the Past Vision to exit the vision. Next, touch the save icon in the action selection screen to save your game data. Once this is complete, turn off the power to the Nintendo DS and then turn the power back on to return to the title menu. From here you can select the Options menu and then the brightness menu and change the brightness level.



THE PROVIDENCE MURDERS

1991, in the the city of Clockford, PA, five people were murdered in a serial killing spree. The spree began with the murder of a hotel employee in a hotel room. While there was no connection between the five victims, the cases were connected by the discovery at each crime scene of a torn out section of a **one dollar bill**, which showed **the Eye of Providence...**

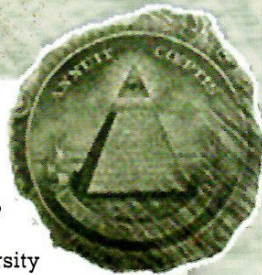
The First Victim: Sam Coolidge, a hotel employee, beaten to death

The Second Victim: Charles Smith, taxi driver, shot to death

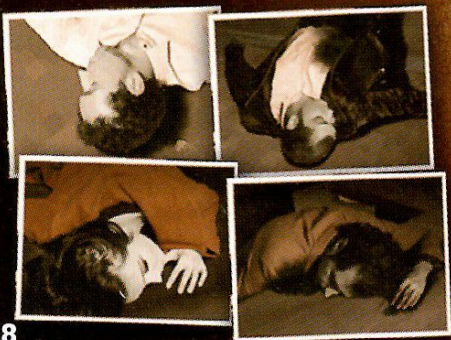
The Third Victim: Isabella Campbell, actress, strangled to death

The Fourth Victim: Duke Desmond, company president, shot to death

The Fifth Victim: Nicholas Baker & Amy Baker, married, university professors, shot to death



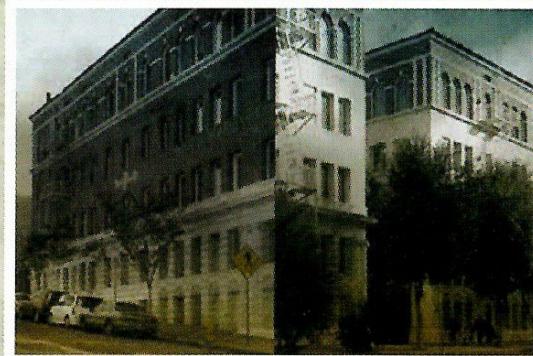
The killings were labeled the **"Providence Murders"** because of the torn section of a dollar bill with the **"Eye of Providence"** that was found at each crime scene. This difficult investigation never led to the identity of the killer...



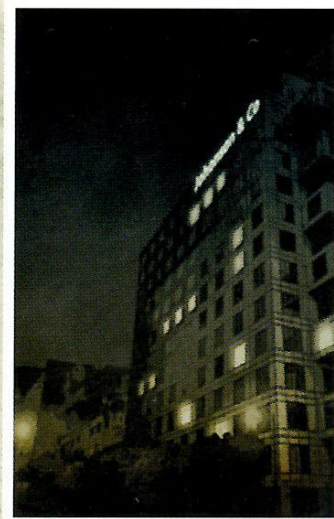
About the City of Clockford

CLOCKFORD

The city is located on the eastern edge of the state of Pennsylvania in the United States. The city is very old and has prospered as a center of culture since before the Revolutionary War. To this day there are many historical buildings and landmarks in the old center of city and it is appreciated by many as a classic example of American historical beauty.



The city is also known to be home to many skilled jewelers and has even been called the "Jeweler's City." Even now in the 12th district downtown there are many jewelry stores, including the famous Baslock, which has many other high end stores throughout the country.





CREDITS

CAST

Jonathan Weaver (J)	Eric Bossick (Alex V.)
Kate Hathaway	Renette Thom
Henry Mills	Neil Hood
Lane Martinez	Laszlo
Maureen Yashima	Caterina Caldini
Fredrick Weber	Alex Easley
Edward Gordon	Blake Crawford
Hugo Watt	David Marie
Phillip Robins	Thomas Walker
Alfred Brown	Pete Carey
Lily Smith	Michelle Take
Leticia Smith	Inge
Roger	Edward Girmurtain
Dub Foley	Jerry Suppan
Barnett Johnson	Peter Oxley
Edgar MacDowell	Charles Glover
Natalie Emit	Dasha
Sam Coolidge	Jonathan David
Charles Smith	Jane Bauren
Isabella Campbell	Maria Y.
Duke Desmond	Nino
Nicholas Baker	Coy Hall
Amy Baker	Emma Howard
Daniel Baker (Danny)	Yan T.
Kevin Connell	Brian Hooper
Marty Adams	Adam McCann
Johanna Ramoria	Lana Hattori
Hans Rickman	Blake Crawford

TECMO CO. LTD.

Producer	Koichi Yamaguchi
Assistant	Akiko Sato
Sales	Hiroshi Suzuki Takuya Negishi Tomohisa Matsuzaki Eriko Usui Naho Masuzawa
Publicity	Hideyuki Suzuki Riho Tsurumaki Yoshinobu Miyano Hiroshi Murai Yasushi Matsuo Tetsuya Nita Fusako Ueno
Design work	Takashi Miyamae Keiko Sugimoto Keijiro Inoue
Executive Producer	Toru Akutsu Yoshiki Inosei Keisuke Kikuchi
CEO	Kazuyoshi Sakaguchi
Chairman	Yasuharu Kakihara

CING CO. LTD.

Producer	Takuya Miyakawa	Movie Work	Kenichi Shigeto (Mars Co. Ltd.) Maki Jouchi Taro Hirai Kazuhiro Sato Atsushi Shiota Yosuke Yasuda Masako Kunikawa (Mars Co. Ltd.) Masafumi Nishi (Mars Co. Ltd.) Kishiro Inoue (Mars Co. Ltd.) Minoru Nita (Mars Co. Ltd.) Sumi Wakayama (Mars Co. Ltd.)
Director	Shigeru Komine		
Project Manager	Manabu Nakata		
Scenario Supervisor	Rika Suzuki		
Scenario	Team Cing		
Design	Angyo Hayasaka Shiro Uagawa Takashi Yano Takashi Amano		
Script	Yuki Tsurute Hidetake Itoh		
Programming	Tetsuji Fujisawa Yasuki Sekihara Toshifumi Higashi Toshiyuki Iwabuchi Kenji Udo	Casting	Nami Kawamura (Casting Vote)
		Stylist	Noriko Kano Kayo Ota
Art director	Kenichi Shigeto (Mars Co. Ltd.)	Interpreting	Katsuhiko Satoh (K&M Promotion) Chukako Kinoshita (K&M Promotion)
Graphic Design	Keichi Amago Jun Kojima Rie Satoh Motomi Hayashi Aina Ando Yudai Yamashita Yasuhiro Kobayashi (Group Box Japan) Hisashi Kamikawa (Group Box Japan) Hisato Kozuka Kojiro Kawase Shingo Hidaka Moto Kadono	Special Thanks	Yasuhiro Numata Hiroyuki Aoyagi Seiyoshi Goto Yuji Yamamoto Atsuo Saito Yukio Saito Yasuaki Takahashi Masayuki Terao Tadato Namekata Reika Satoh Peter Garza Tokonami Shu Jesse Arnold
Project Support	Maho Shirouchi Hiroki Sakamoto		
Sound	Naoyuki Yoneda Tatsuya Fujiwara (Solid Tune Co. Ltd.)		

In cooperation with

Dentsu Co. Ltd.
Dentsu Creative X Co. Ltd.
Digital Hearts Co. Ltd.
Pole to Win CO. Ltd.
Cosmo Space Co. Ltd.
Kwansei Gakuin University

Developed by

CING

Written and Produced by

TECMO



NOTES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL DE PRÉCAUTIONS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ INCLUS AVEC CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE NINTENDO®, VOS CARTES DE JEU OU VOS ACCESSOIRES. CE MANUEL CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT VOTRE SANTÉ ET VOTRE SÉCURITÉ.

VEUILLEZ LIRE LES PRÉCAUTIONS SUIVANTES AVANT QUE VOUS OU QUE VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT – Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques à proximité, incluant les stimulateurs cardiaques.

- N'utilisez pas le Nintendo DS à moins de 23 cm d'un stimulateur cardiaque lorsque la fonction sans fil est activée.
- Si vous possédez un stimulateur cardiaque ou tout autre appareil médical implanté, n'utilisez pas la fonction sans fil du Nintendo DS avant d'avoir consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil médical.
- Respectez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou provoquer un dysfonctionnement, ce qui pourrait causer des blessures ou des dommages matériels.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la batterie

Le Nintendo DS contient une batterie rechargeable au lithium-ion. L'écoulement des ingrédients contenus dans la batterie ou la combustion de ces ingrédients peuvent causer des blessures et endommager votre Nintendo DS. Si l'écoulement du liquide de la batterie survient, évitez tout contact avec la peau. Dans le cas d'un contact avec la peau, lavez immédiatement et abondamment la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas d'un contact du liquide de la batterie avec les yeux, rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau et consultez un médecin.

Pour éviter l'écoulement de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des liquides ou à des vibrations et des chocs excessifs.
- Ne désassemblez pas la batterie et ne tentez pas de la réparer ou de la déformer.
- Ne jetez jamais la batterie dans le feu.
- Ne touchez pas aux bornes de la batterie et ne causez pas de court-circuit entre ces points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas et n'endommagez pas l'étiquette de la batterie.

Informations légales importantes

REV-E

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « secours » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires pour protéger vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes lorsque vous achetez des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.



Nintendo n'autorise pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le sceau officiel de Nintendo.

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEUX VIDÉO NINTENDO DS.

⚠ MISE EN GARDE - Utilisation du stylet

Pour éviter la fatigue et l'inconfort lors de l'utilisation du stylet, ne le tenez pas trop fort et ne l'appuyez pas fortement contre l'écran. Gardez vos doigts, votre main et votre bras détendus. Les mouvements continus sans trop de pression fonctionnent aussi bien que les nombreux mouvements courts à grande pression.

TEEN
ADOLESCENTS



CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

Ce produit utilise la police de caractère LC Font de Sharp Corporation.
LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de commerce de Sharp Corporation.

Les polices incluses dans ce produit sont développées en exclusivité par DynaComware. DynaFont est une marque déposée de DynaComware.

Licensed by



NINTENDO, NINTENDO DS ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES COMMERCIALES DE NINTENDO. © 2009 NINTENDO.



TABLE DES MATIÈRES

Commandes de la Nintendo DS	40
Le Retour de Providence?	42
Démarrer le Jeu	44
Écran de Titre	45
Présentation des Personnages Principaux	46
Se rapprocher de la vérité d'il y a 19 ans	48
La Voie de L'enquête	48
Enquêter	50
Utiliser L'écran de Sélection d'actions	52
Utiliser la Vision du Passé	54
Utiliser le Panneau des Visions	56
Astuces Pour L'enquête	60
Sauvegarde et Redémarrage	62
Options	64
Les Meurtres de Providence	66
À propos de la ville de Clockford	67
Générique	68

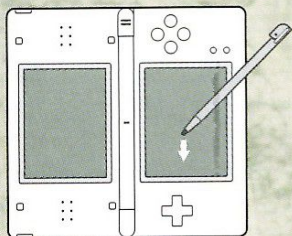
REMARQUE: Ce jeu est une fiction et ne se rapporte aucunement à des personnages ou événements contemporains ou historiques.

COMMANDES DE L'ÉCRAN TACTILE

Le stylet de votre Nintendo DS vous permet d'effectuer deux types d'actions.

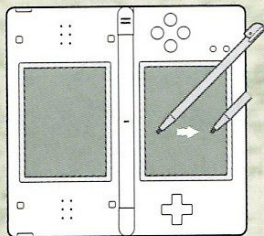
TOUCHER

Utilisez le stylet pour frapper légèrement sur l'écran tactile.



GLISSER

Faites glisser la pointe du stylet légèrement le long de l'écran.



MISE EN GARDE – UTILISATION DE L'ÉCRAN TACTILE

- ☐ Utilisez uniquement le stylet inclus avec votre Nintendo DS ou des accessoires homologués par une société tierce.
- ☐ N'utilisez pas de stylets emballés ou endommagés.
- ☐ Ne griffez pas et n'appuyez pas excessivement sur l'écran tactile.
- ☐ N'utilisez pas vos ongles sur l'écran tactile.
- ☐ N'utilisez pas le stylet sur l'écran supérieur.
- ☐ Évitez la présence de sable, terre, poussière, miettes et autres objets sur l'écran tactile qui pourraient l'abîmer.
- ☐ Lorsque vous posez un film protecteur sur l'écran tactile de votre Nintendo DS, suivez les instructions incluses avec le film et assurez-vous de l'absence de saletés ou de bulles d'air entre les deux.

COMMENT TENIR LA NINTENDO DS

Pour jouer à ce jeu, tenez la Nintendo DS en position verticale. Pour les droitiers, l'écran tactile doit se trouver à droite. Pour les gauchers, l'écran tactile doit être à gauche. Les paramètres pour jouer en tant que droitier ou gaucher peuvent être configurés au démarrage de la partie depuis le menu Options. Ce manuel utilise la configuration par défaut prévue pour les droitiers dans les exemples illustrant le jeu.





LE RETOUR DE PROVIDENCE?

«J. Souviens-toi. Rappelle-toi de la pièce où tout à commencé. C'est là que je t'attends.»

Une lettre a été livrée au Clockford Times de Clockford, ville de l'est des États-Unis. La singularité de cette lettre est que le cachet de la poste date d'il y a 19 ans. Le timbre, l'enveloppe et le papier à lettres étaient eux aussi vieux de 19 ans. Le nom de l'expéditeur donné est « Providence ». Il s'agit du même nom que le tueur en série qui a terrorisé la ville de Clockford il y a 19 ans. Ce jour là, l'agent spécial du FBI, Jonathan « J » Weaver revient sur le lieu du crime de l'époque, la chambre 315 de l'hôtel Miranda. Là, à l'endroit où les « Meurtres de Providence » ont commencé, J trouve une autre vieille enveloppe. À l'intérieur de l'enveloppe, qui est adressée « À l'attention de J », il découvre un morceau déchiré montrant « l'Œil de la Providence » que l'on retrouvait à côté du corps de chaque victime des meurtres il y a 19 ans. Au moment où J touche l'Œil

de la Providence, sa vision change subitement. D'un coup, un mal de tête lancinant et aveuglant le prend et le monde qui l'entoure devient couleur sépia. « Est-ce que je vois le passé? » J est soudain doté d'une habileté spéciale, la vision du passé ou « Past Vision » lui permettant de voir les événements du passé qui sont survenus lors de la série de meurtres de Providence. Mais le tout s'est également accompagné d'un nouveau défi lancé par le meurtrier.

« Tout est sur le point de RECOMMENCER... »





DÉMARRER LE JEU

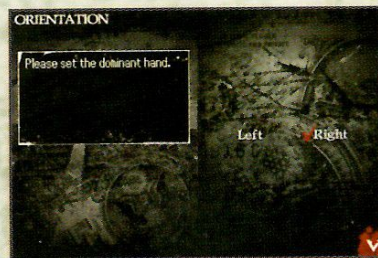
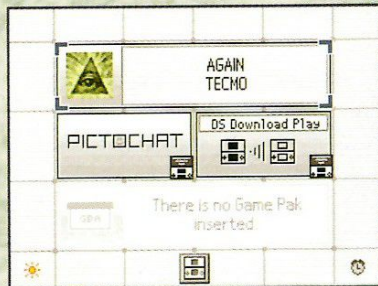
1. Éteignez la Nintendo DS, puis insérez le jeu « Again » jusqu'à ce que vous entendiez un clic.
 2. Allumez l'appareil et lisez la documentation qui s'affiche à l'écran de droite. Lorsque vous avez terminé, utilisez l'écran tactile pour commencer.
 3. À partir de l'écran du menu principal, touchez l'icône « Again ».
- * L'écran de droite est utilisé avec la Nintendo DS et DS lite.
 - * Cette opération n'est pas nécessaire si le mode d'activation Nintendo DS ou DS lite est en mode automatique.
4. Pour commencer à jouer, sélectionnez le mode droitier ou gaucher. Touchez l'icône  dans le coin inférieur droit de l'écran pour continuer après avoir fait votre choix.

⚠ WARNING - HEALTH AND SAFETY

BEFORE PLAYING, READ THE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET FOR IMPORTANT INFORMATION ABOUT YOUR HEALTH AND SAFETY.

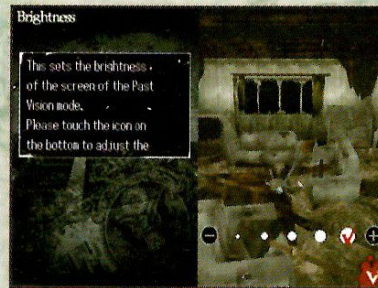
TO GET AN EXTRA COPY FOR YOUR REGION, GO ONLINE AT www.nintendo.com/healthsafety/

Touch the Touch Screen to continue.



5. Réglage de la luminosité des visions du passé (P. 54). Touchez   pour ajuster la luminosité. Touchez  l'icône située en bas à droite de l'écran pour continuer.

Lors de votre prochaine partie, on ne vous demandera plus de régler ces paramètres gaucher/droitier et luminosité. Si vous souhaitez changer à nouveau les paramètres gaucher/droitier et luminosité, sélectionnez Options à partir des options de l'écran de titre (P. 64)



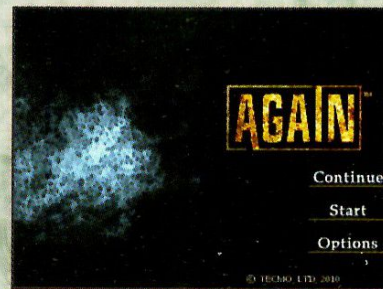
ÉCRAN DE TITRE

Sélectionnez l'une des options à l'écran pour commencer.

Continue Continuer une partie sauvegardée. (P. 63)

Start Recommencer une partie au début.

Options Permet de changer entre droitier et gaucher, de régler le volume de la musique, le volume des effets spéciaux, la vitesse de défilement des messages et la luminosité de l'écran.





PRÉSENTATION DES PERSONNAGES PRINCIPAUX

Kate Hathaway

Âge: 29 ans
Agent spécial,
Enquêtes criminelles,
FBI de Clockford.
C'est l'aînée d'une famille
aisée de Clockford. Elle
a terminé l'académie du
FBI avec honneurs et a été
rapidement propulsée au rang
d'agent spécial. Lorsqu'elle
est devenue agent spécial,
on l'a mutée au bureau de
Clockford où elle est devenue
la partenaire de J.



Jonathan Weaver (SURNOM: J)

Âge: 31 ans
Agent spécial dans
l'escouade des enquêtes
criminelles spéciales, FBI
de Clockford.
Il est devenu orphelin à
l'âge de 12 ans dans une
affaire où il a lui-même
perdu une bonne partie
de sa mémoire de l'époque.
Son calme et sa personnalité
détendue, associés à son
instinct vif et pénétrant, font
de lui un excellent agent du
FBI qui se démarque de la
plupart des gens. Très peu de
personnes le comprennent.

Henry Mills

Âge: 54 ans
Chef de division pour l'escouade
des enquêtes criminelles
spéciales, FBI de Clockford.
Il est le supérieur de Kate et J. Il est
dur et exigeant, mais il possède un
très bon sens de la justice. Il règne
un climat de confiance absolue
entre lui et ses deux subalternes.



Lane Martinez

Âge: 32 ans
DéTECTIVE spécialisé en
homicides, Police de
Clockford.
Il regarde avec dégoût
la division rivale du FBI
des enquêtes criminelles
spéciales et n'a aucune
envie de collaborer avec
eux dans cette affaire.



Hugo Watt

Âge: 28 ans
Journaliste reporter.
Il était à l'école
quelques années
après J. Il aide J dans
cette enquête non
seulement comme
ami, mais aussi
comme journaliste
à la recherche d'un
bon scoop.



Maureen Yashima

Âge: 29 ans
Enquêteur sur les lieux du
crime, Police de Clockford.
C'est une amie de Kate depuis
l'université. En dépit de sa
jeunesse, elle est reconnue par
tous comme une excellente
experte en criminalistique.





SE RAPPROCHER DE LA VÉRITÉ D'IL Y A 19 ANS

Afin d'arrêter le tueur, les personnages principaux, les agents spéciaux du FBI, J et sa partenaire Kate, doivent rouvrir l'enquête des meurtres de Providence d'il y a 19 ans. Grâce à l'enquête actuelle et la capacité de voir le passé pour les affaires en cours, ils vont petit à petit éclaircir le mystère autour de ces meurtres.

LE DÉBUT DE L'AFFAIRE

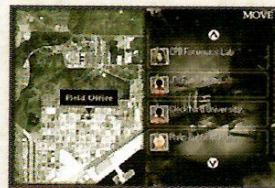
Les événements qui rappellent l'affaire non close des Meurtres de Providence d'il y a 19 ans ont recommencé. Va-t-on assister à la reprise des meurtres en série comme il y a 19 ans...?



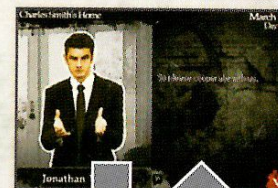
L'ENQUÊTE (P. 50)

En parlant aux enquêteurs de la police municipale, ainsi qu'avec les personnes en rapport avec les meurtres d'il y a 19 ans, vous pourrez récolter des renseignements ainsi que des objets.

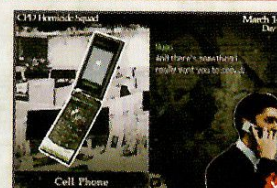
SE DÉPLACER SUR LA CARTE



ENTRETIENS (CONVERSATIONS, QUESTIONS)



TROUVER DES INFORMATIONS ET DES OBJETS



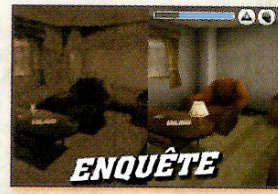
VISION DU PASSÉ (P. 54)

Grâce à l'incroyable habileté d'observer les événements du passé [« Past Vision »], notre personnage principal J peut revenir et interagir sur les lieux des meurtres de l'époque. Là, il pourra découvrir toutes les vérités des affaires.

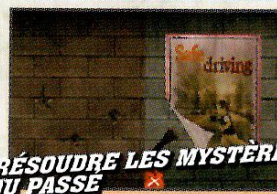
PÉNÉTRER DANS LA VISION



COMPARER LES SCÈNES DU PASSÉ ET DU PRÉSENT



REVENIR DANS LE PASSÉ



DÉCOUVRIR LA VÉRITÉ QUI SE CACHE DANS LE PASSÉ



ENQUÊTER

Afin de résoudre les mystères de cette affaire, vous devez interroger les personnes et discuter des événements de l'affaire. Il faut interroger beaucoup de personnes, et pas seulement les personnes impliquées, afin d'obtenir des renseignements importants sur l'affaire.

Écran de Gauche (Écran Supérieur)

La personne qui parle est affichée ici.

Nom du Lieu:

Le nom du lieu actuel est affiché sur cet écran.

Nom de la Personne:

Le nom de la personne qui parle est affiché ici.

Bulle de dialogue:

C'est ici que vous pouvez consulter le journal des conversations.

Pendant la partie, si la Nintendo DS est fermée, le mode de veille s'enclenchera pour préserver les piles. Ouvrez la Nintendo DS pour quitter le mode de veille.



Écran de Droite (Écran tactile)

La conversation ainsi que vos sélections et autres icônes sont affichées sur cet écran.

Date dans l'enquête

Droite Écran tactile:
Le texte des conversations s'affiche à cet écran.

+Croix directionnelle vers le haut:
Afficher le journal des conversations/
Sélectionner l'icône de flèche vers le haut sur l'écran.

+Croix directionnelle vers la gauche/droite: Icône pour changer la vue de l'objet (p. 53).

+Croix directionnelle vers le bas:
Voir la prochaine portion de texte/
sélectionner l'icône de flèche vers le bas sur l'écran.

L'écran d'enquête (Écran Tactile)

Les informations affichées sur l'écran de droite (l'écran tactile) change avec l'évolution de chaque scène.

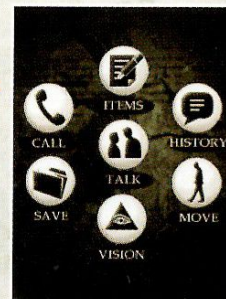
● L'ÉCRAN DE CONVERSATION

Cet écran affiche les conversations entre les personnages. Pour passer à la section suivante, touchez l'écran.



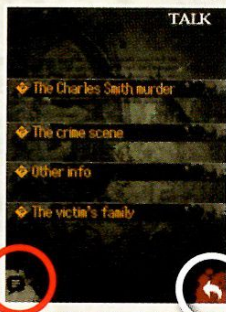
● ÉCRAN DE SÉLECTION DES ACTIONS

À la fin de chaque conversation, l'écran change et devient l'écran de sélection des actions (p. 52). Touchez l'icône pour lancer l'action.



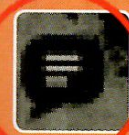
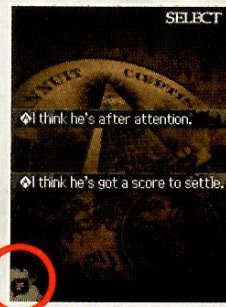
● ÉCRAN DE SÉLECTION DES QUESTIONS

Lorsque vous voulez poser une question, elles sont toutes affichées à cet écran. Touchez une fois la question de votre choix pour la sélectionner, puis touchez-la à nouveau pour la poser.



● ÉCRAN DE SÉLECTION DES RÉPONSES

Cet écran affiche les réponses disponibles aux questions qui vous sont posées par les personnages au cours de la partie. Touchez une fois la réponse de votre choix pour la sélectionner, puis touchez-la à nouveau pour la donner.



Touchez l'icône de bulle de dialogue:

Touchez cette icône pour consulter le journal des conversations de l'enquête.



Touchez l'icône de retour:

Cette icône vous renvoie à l'écran de sélection des actions.

UTILISER L'ÉCRAN DE SÉLECTION DES ACTIONS

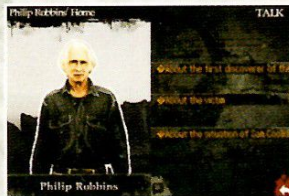
À la fin d'une conversation en jeu, l'écran de sélection des actions s'affiche. Touchez l'icône qui représente l'action de votre choix pour l'exécuter.



**TALK
(PARLER)**

Touchez cette icône pour poursuivre la conversation ou poser des questions.

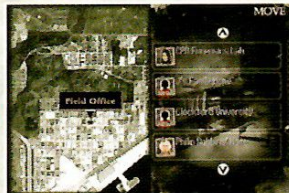
Après cette sélection, l'écran des conversations s'affiche (p. 51) et vous permet d'interagir avec d'autres personnages dans le jeu.



**MOVE
(SE DÉPLACER)**

Touchez cette icône pour changer de lieu dans le jeu.

La sélection de cette icône affiche la carte de déplacements. Utilisez **A** et **V** à l'écran pour trouver l'endroit où vous souhaitez vous déplacer. Lorsque vous avez choisi un endroit, touchez le nom à l'écran pour vous y déplacer.

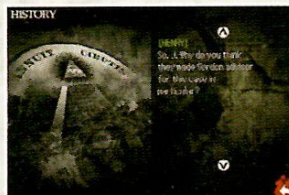


**HISTORY
(HISTOIRE)**

Touchez cette icône pour afficher le journal des conversations de l'enquête.

Vous pouvez utiliser **A** et **V** à l'écran pour faire défiler les conversations que vous avez eues au cours de l'enquête.

Touchez  pour revenir à l'écran précédent des options.



ITEMS (OBJETS)

Sélectionnez cette icône pour lancer l'analyse des renseignements et des objets que vous avez reçus pendant l'enquête. Vous pouvez également regarder de plus près des objets tenus en main par un personnage avec qui vous avez une conversation en sélectionnant cette icône.

Pour consulter un récapitulatif de ces objets, touchez l'icône de Dossier, Photo ou Objet.

Utilisez **A** et **V** pour faire défiler les informations du récapitulatif et sélectionnez l'objet souhaité en le touchant à l'écran.



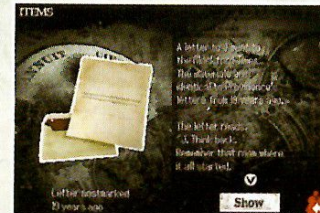
Dossier



Photo



Objet



Si vous voulez montrer un objet sélectionné à votre interlocuteur, touchez **Show**.

Si vous voulez voir d'autres objets, touchez  pour revenir à l'écran de liste des récapitulatifs.

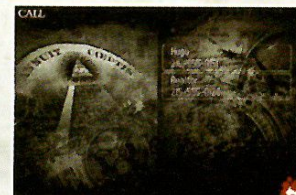


CALL (APPELER)

Touchez cette icône pour passer un appel pendant l'enquête.

Sélectionnez la personne que vous souhaitez contacter et touchez son nom pour lancer l'appel. Cela vous permet de les appeler sur votre téléphone cellulaire.

Touchez  pour revenir au menu principal.



SAVE (SAUVEGARDER)

Sélectionnez cette option pour enregistrer et sauvegarder vos progrès (P. 62).



VISION

Touchez cette icône pour entrer une section de vision du passé (P. 54).

UTILISER LA VISION DU PASSÉ

● L'habileté spéciale de "Vision du Passé"

J, le personnage principal, possède l'habileté spéciale de pouvoir observer des scènes du passé à l'aide de la vision du passé ou « Past Vision ».

Vous utiliserez les renseignements et objets recueillis au fil de l'enquête pour revenir dans le passé et résoudre les mystères de ces affaires en suspend.

Écran de Gauche
La scène du passé s'affiche ici.

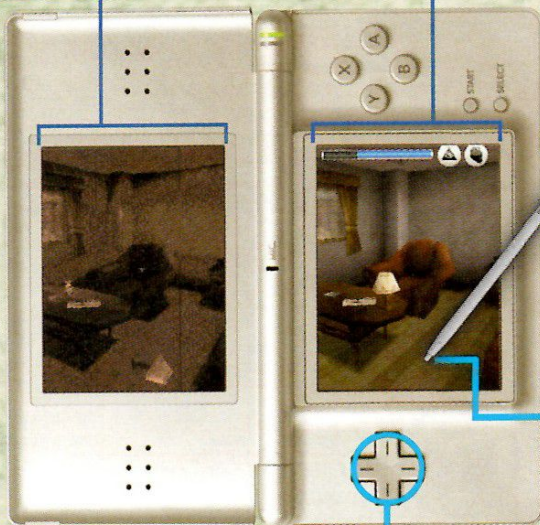
Écran de Droite (Écran Tactile)
La scène du présent s'affiche ici.

+Croix directionnelle

+Croix directionnelle vers le haut/
bas: Bouger d'avant en arrière.
Cela vous permet d'avancer ou
de reculer.

+Croix directionnelle vers la gauche/
droite: Pivoter vers la gauche ou
la droite.
Cela vous permet de déplacer la
perspective de la gauche à la droite.

+Croix directionnelle vers le bas:
Passer à la prochaine section de texte.
Lorsque le texte est affiché, cela
vous permet de passer à la section
suivante.



JAUGE DE PSYCHÉ



L'utilisation de la vision du passé nécessite de l'énergie psychique qui est affichée ici. Lorsque vous n'avez plus d'énergie, la partie est terminée. La jauge se remplira automatiquement au début de chaque nouvelle journée de l'enquête.

THE EYE OF PROVIDENCE [L'ŒIL DE LA PROVIDENCE]



Touchez cette icône pour afficher le Vision Panel à l'écran Past Vision (p. 56).
Le panneau des visions vous permet de consulter le nombre de visions.

L'ICÔNE D'OBJET



Cette icône permet d'afficher les objets portés. Vous pouvez sélectionner un objet à utiliser et l'endroit où vous souhaitez le poser à l'écran. Pour récupérer l'objet après l'avoir utilisé, touchez à nouveau l'icône d'objet.

L'icône change
lorsqu'un objet est
sélectionné.



UTILISATION DU STYLET



Toucher: Enquêter cette zone ou passer à la prochaine section de texte.

Pendant l'enquête: Inspecter une zone susceptible d'être intéressante. Lorsque le texte est affiché, permet de passer à la section suivante.

REMARQUE: Si un objet est utilisé, le curseur de toucher devient un curseur d'icône d'objet.



Toucher Longuement: Concentrer les pouvoirs psychiques.

Cela affichera les zones d'intérêt en rapport avec l'enquête ainsi que celles qui diffèrent du passé.



Glisser: Changer de point de vue.

Cela vous permet de changer la perspective vers le haut/ le bas/ la gauche/ la droite.

PENDANT L'ENQUÊTE - UTILISATION DU SYSTÈME DE PANNEAU DES VISIONS

Pendant la période de vision du passé, vous pouvez utiliser les renseignements collectés pendant l'enquête pour vous concentrer sur les différences entre le passé et le présent. Cela vous permet de rassembler de nouveaux indices en touchant les points d'intérêt.

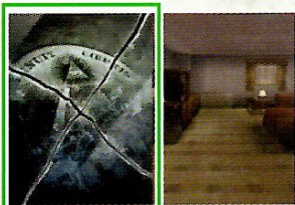
Enquête des visions du passé

Panneau des visions

1. PÉNÉTRER DANS LA VISION



Les visions du passé surviennent lorsque vous êtes sur les lieux du crime.



Lorsque la vision commence, le panneau des visions se fragmente. Le nombre de fragments indique le nombre de visions dans la zone actuelle qu'il faudrait inspecter.

2. ENQUÊTE (TOUCHER)



Examinez les différences, notamment :

- Les zones qui sont différentes entre le passé et le présent.
- Les zones qui présentent un intérêt selon les informations reçues au cours de l'enquête.

3. CONCENTRER VOTRE PSYCHÉ (TOUCHER)



Pour concentrer votre énergie psychique sur une zone, touchez et maintenez le stylet à cet endroit.



Avez-vous des difficultés à correctement concentrer votre énergie psychique?

- Si le curseur affiche la coche  continuez de toucher l'écran.
- Si le stylet bouge avant d'avoir concentré l'énergie psychique
⇒ Essayez de veiller à maintenir le stylet suffisamment longtemps sur la zone où vous voulez concentrer l'énergie
- Lors de la sélection d'un objet
⇒ Touchez l'icône d'objet et désélectionnez l'objet (P. 55)
- Si le curseur affiche la coche  continuez de maintenir le stylet sur l'écran.

Au cours de l'enquête, le panneau des visions ou « Vision Panel » s'affiche, permettant à J de revivre le passé. Le panneau des visions changera en fonction du contexte de l'enquête.

4. FLASH DE VISION

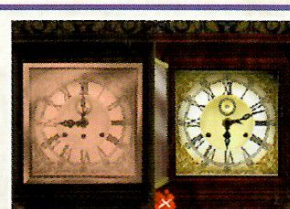


Si quelque chose se cache dans le passé, une lumière blanche clignote sur l'écran.



Lors d'un flash prescient, le panneau des visions met le lieu d'intérêt en surbrillance. Cela signifie que quelque chose du passé se cache à cet endroit.

5. RETOUR (RÉSOLUTION DU MYSTÈRE)



Lorsque vous revenez dans le passé, vous pouvez interagir dans l'endroit du passé, résoudre des énigmes (retirer des panneaux, déplacer des objets) et utiliser des objets.

À mesure que la partie progresse, vous pouvez vous rendre dans le passé et interagir dans les lieux pour rassembler de nouveaux indices. Vous pouvez utiliser le stylet pour examiner des objets et déplacer la caméra pour voir de nouveaux endroits. Essayez plusieurs approches différentes pour explorer au maximum l'environnement.

Lorsque vous sélectionnez  dans le coin inférieur gauche de l'écran, vous revenez à l'écran précédent depuis l'écran de retour.

REMARQUE:

Si vous faites une erreur à cet endroit, essayez de changer l'angle de vue de la caméra ou essayez de résoudre l'énigme différemment. Essayez également de collecter le plus d'objets et de renseignements pendant l'enquête dans le présent pour résoudre l'énigme.

ENQUÊTE DANS LES VISIONS DU PASSÉ (SUITE)...

6. VOIR UNE VISION



Vous pouvez voir un bref aperçu de ce qu'il s'est produit à cet endroit dans le passé.



Lorsque vous êtes revenu dans le passé par une vision, l'indicateur du panneau des visions change.

7. COLLECTER LES VISIONS

Collectez toutes les visions en revenant également dans le passé à d'autres endroits. Afin de collecter toutes les visions, vous devez revenir à la portion de l'enquête dans le présent et dialoguer avec les personnes qui s'y trouvent.



Vous devez utiliser les flashes de vision et revenir dans le passé pour collecter tous les fragments de vision.

8. RETRACER DES VISIONS

Même lorsque vous aurez rassemblé toutes les visions, elles seront fragmentées et en désordre. Pour revenir dans le passé, vous devez retracer les fragments de vision par ordre chronologique.

Cela dévoilera la vérité dans le passé.



Une fois que vous aurez compris la relation entre les différents fragments de vision, vous pouvez utiliser le panneau des visions pour toucher les visions dans l'ordre dans lequel elles se sont produites. Cela permet de déverrouiller le mystère.

FLASH DE VISION

Lorsque vous trouvez un endroit qui cache quelque chose ou renferme un indice sur le passé, concentrez l'énergie psychique dessus en maintenant le stylet à cet endroit.

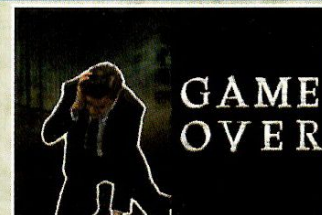
● Si l'endroit renferme un indice sur le passé...

l'écran clignote en blanc.



● Si rien ne s'y cache...

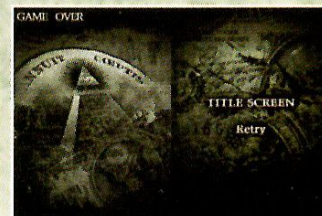
aucun éclat de lumière n'apparaît et la jauge de psyché baisse. Si la jauge de psyché est vide, la partie est terminée.



RETRY (RÉESSAYER)

Title Screen : (Écran de titre) Touchez pour revenir à l'écran de titre.

Retry : (Réessayer) Touchez pour revenir au lieu précédent avant l'écran de fin de la partie pour tenter à nouveau.





ASTUCES POUR L'ENQUÊTE

SI VOUS NE PARVENEZ PAS À FAIRE APPARAÎTRE LES VISIONS...

Il est possible que vous deviez recueillir davantage d'objets et de renseignements dans l'enquête du présent.

< Méthode 1 >

Passez au crible le lieu et essayez de découvrir plus d'objets.

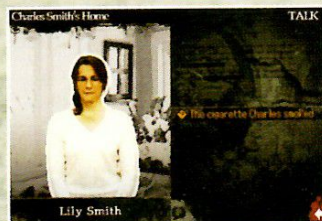
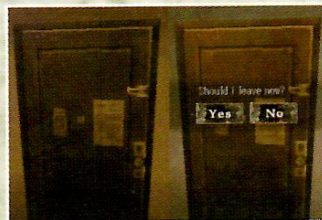


< Méthode 2 >

Quittez la vision du passé et revenez à l'enquête du présent.

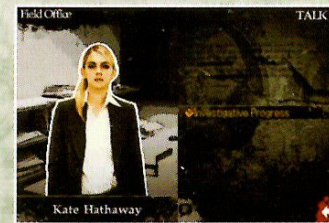
Touchez la porte et choisissez de revenir à l'enquête du présent afin de quitter le passé.

Dialoguer avec les personnes de l'enquête du présent est un bon moyen d'obtenir des informations sur les visions connexes. Une fois que vous possédez ces informations, continuez l'enquête.



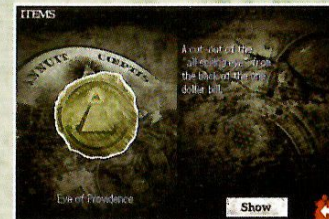
SI VOUS PENSEZ ÊTRE COINCÉ DANS UNE PARTIE DE L'ENQUÊTE...

Essayez de revenir au bureau du FBI.
Kate pourra peut-être vous donner des conseils.



Utiliser les objets pendant les conversations avec les gens.

Lors de vos entrevues avec les personnes au cours de l'enquête du présent, ne vous contentez pas de leur parler : montrez-leur les objets que vous avez découverts afin de susciter plus d'informations. Pour montrer un objet à une personne, passez à l'écran de sélection des actions, touchez l'icône d'objet et sélectionnez l'objet de votre choix (p. 53). Lorsque vous avez terminé, poursuivez la conversation.



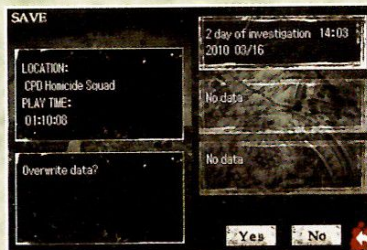
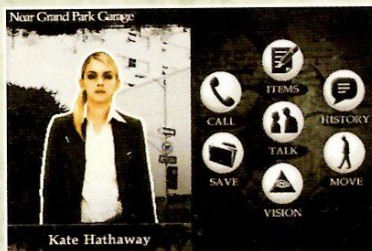


SAUVEGARDE ET REDÉMARRAGE

Sauvegarder les données du jeu

● SAUVEGARDE EN MILIEU DE PARTIE

Touchez l'icône de sauvegarde située à l'écran de sélection des actions pour afficher le menu de sauvegarde. Sélectionnez l'emplacement de sauvegarde des données de la partie et touchez YES (OUI) pour sauvegarder.



● SAUVEGARDE PENDANT L'HISTOIRE

À intervalles prédéfinis pendant l'histoire, l'écran de droite vous permet d'accéder au menu de sauvegarde. Sélectionnez l'emplacement de sauvegarde des données de la partie et touchez YES (OUI) pour sauvegarder.



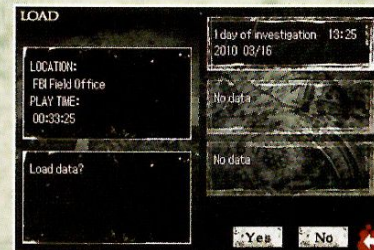
REDÉMARRER LE JEU

Pour recommencer la partie à partir de l'écran de titre, touchez la case CONTINUE THE INVESTIGATION [continuer l'enquête], puis sélectionnez les données de jeu que vous souhaitez utiliser.

Lorsque vous avez sélectionné les données, les détails concernant la partie sauvegardée apparaissent à l'écran de gauche.

Il est cependant impossible de sélectionner une case indiquant « No Saved Data » [aucune donnée sauvegardée]

Lorsque vous avez sélectionné les données, vous pouvez reprendre la partie à partir du dernier point de sauvegarde.



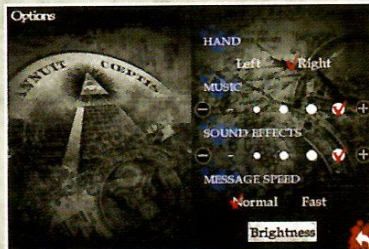
Avertissement:

Si les données sauvegardées sont altérées ou incomplètes, vous devrez recommencer le jeu au début. Attention! Si vous essayez de sauvegarder d'autres données à cet emplacement, les données seront perdues et écrasées.



OPTIONS

Vous pouvez sélectionner le menu Options à partir de l'écran de titre. De là, vous pouvez choisir de jouer comme droitier ou gaucher, ajuster le volume de la musique et des effets sonores, la vitesse de défilement des messages et la luminosité de l'écran. Lorsque vous avez configuré ces paramètres, touchez  pour sauvegarder et appliquer les paramètres.



Paramètres de Jeu Comme Droitier ou Gaucher

Si vous choisissez les paramètres de droitier lors de votre première partie, le bouton de configuration est optimisé pour les droitiers. Également avec ce paramètre, la +Croix directionnelle sera configurée pour un jeu avec la Nintendo DS tenue en position verticale, et les commandes seront ajustées en conséquence.

JEU COMME GAUCHER	JEU COMME DROITIER
+Croix directionnelle vers le haut 	Bouton Y
+Croix directionnelle vers le bas 	Bouton A
+Croix directionnelle vers la droite 	Bouton B
+Croix directionnelle vers la gauche 	Bouton X

Paramètres de Luminosité des Visions du Passé

Vous pouvez régler la luminosité des visions du passé depuis l'écran de luminosité. Lorsque vous êtes satisfait des paramètres de luminosité de la Nintendo DS, touchez  pour appliquer les paramètres et revenir au menu Options.



TOUCHER

Si vous voulez ajuster la luminosité des visions du passé en cours de jeu, touchez d'abord la porte de la vision du passé pour en sortir. Ensuite, touchez l'icône de sauvegarde à l'écran de sélection des actions pour enregistrer les données de votre partie. Une fois terminé, éteignez puis rallumez la Nintendo DS pour revenir à l'écran de titre. Depuis cet écran, vous pouvez sélectionner le menu Options, puis le menu de luminosité et ajuster les paramètres.



LES MEURTRES DE PROVIDENCE

En 1991, dans la ville de Clockford dans l'État de Pennsylvanie, cinq personnes sont victimes d'un meurtre en série. Le carnage a commencé avec le meurtre d'un employé dans une chambre d'hôtel. Bien qu'aucun lien ne fût apparent entre les cinq victimes, les affaires ont été liées par la découverte sur chaque lieu du crime d'un morceau déchiré d'un billet de dollar, sur lequel figure **L'Œil de la Providence**...

La Première Victime: Sam Coolidge, un employé d'hôtel, battu à mort

La Deuxième Victime: Charles Smith, chauffeur de taxi, tué par balle

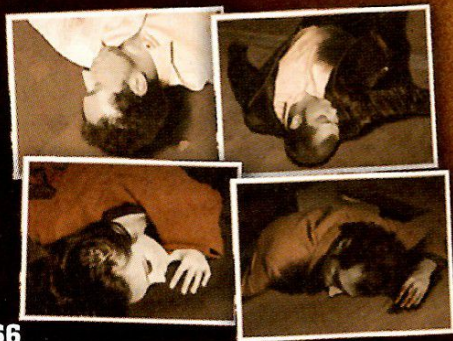
La Troisième Victime: Isabella Campbell, actrice, étranglée

La Quatrième Victime: Duke Desmond, PDG, tué par balle

La Cinquième Victime: Nicholas Baker & Amy Baker, mariés, professeurs d'université, tués par balle



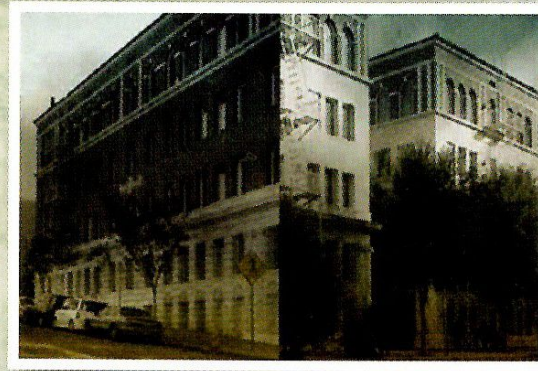
On a appelé cette série de meurtres **« Les meurtres de Providence »** en raison de **« L'Œil de la Providence »** déchiré d'un billet de dollar que l'on retrouvait sur chaque lieu du crime. Cette enquête épineuse n'a jamais révélé l'identité du meurtrier...



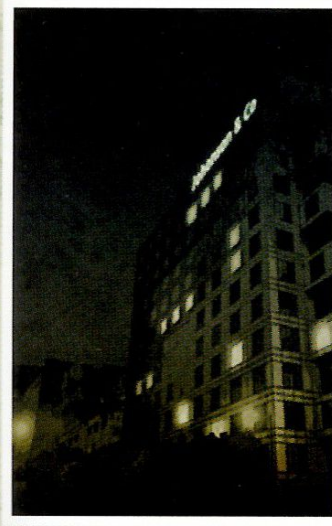
À propos de la ville de Clockford

CLOCKFORD

La ville se situe à la frontière est de l'État de Pennsylvanie aux États-Unis. Cette ville très ancienne a prospéré comme centre culturel avant la Guerre d'indépendance des États-Unis. Aujourd'hui encore, le cœur de la ville regorge d'immeubles historiques et de points d'intérêt culturel et nombreux considèrent Clockford comme un exemple classique d'architecture historique américaine.



La ville est également réputée pour ses joailliers et a même été surnommée « La ville des bijoutiers ». Aujourd'hui encore, le 12e secteur du centre-ville compte de nombreux bijoutiers, notamment le célèbre Baslock qui possède plusieurs autres boutiques de luxe dans le pays.





GÉNÉRIQUE

DISTRIBUTION

Jonathan Weaver (J)	Eric Bossick (Alex V.)
Kate Hathaway	Renette Thorn
Henry Mills	Neil Hood
Lane Martinez	Laszlo
Maureen Yashima	Caterina Caldini
Fredrick Weber	Alex Easley
Edward Gordon	Blake Crawford
Hugo Watt	David Marie
Phillip Robins	Thomas Walker
Alfred Brown	Pete Carey
Lily Smith	Michelle Take
Leticia Smith	Inge
Roger	Edward Gurmrtain
Dub Foley	Jerry Suppan
Barnett Johnson	Peter Oxley
Edgar MacDowell	Charles Glover
Natalie Emit	Dasha
Sam Coolidge	Jonathan David
Charles Smith	Jane Bauren
Isabella Campbell	Maria Y.
Duke Desmond	Nino
Nicholas Baker	Coy Hall
Amy Baker	Emma Howard
Daniel Baker (Danny)	Yan T.
Kevin Connell	Brian Hooper
Marty Adams	Adam McCann
Johanna Ramoria	Lana Hattori
Hans Rickman	Blake Crawford

TECMO CO. LTD.

Réalisateur	Koichi Yamaguchi
Assistant	Akiko Sato
Ventes	Hiroshi Suzuki Takuya Negishi Tomohisa Matsuzaki Eriko Usui Naho Masuzawa
Publicité	Hideyuki Suzuki Riho Tsurumaki Yoshinobu Miyano Hiroshi Murai Yasushi Matsuo Tetsuya Nita Fusako Ueno
Graphisme	Takashi Miyamae Keiko Sugimoto Keijiro Inoue
Chef de Production	Toru Akutsu Yoshiki Inosei Keisuke Kikuchi
PDG	Kazuyoshi Sakaguchi
Président	Yasuharu Kakiyama

CING CO. LTD.

Réalisateur	Takuya Miyakawa	Travail Cinématographique	Kenichi Shigeto (Mars Co. Ltd.) Maki Jouchi Taro Hirai Kazuhiro Sato Atsushi Shiota Yosuke Yasuda Masako Kunikawa (Mars Co. Ltd.) Masafumi Nishi (Mars Co. Ltd.) Kishiro Inoue (Mars Co. Ltd.) Minoru Nita (Mars Co. Ltd.) Sumi Wakayama (Mars Co. Ltd.)
Directeur	Shigeru Komine		
Chef de Projet	Manabu Nakata		
Superviseur de Scénario	Rika Suzuki		
Scénario	Team Cing		
Conception	Angyo Hayasaka Shiro Uagawa Takashi Yano Takashi Amano		
Script	Yuki Tsurute Hidetake Itoh		
Programmation	Tetsuji Fujisawa Yasuki Sekihara Toshifumi Higashi Toshiyuki Iwabuchi Kenji Udo	Distribution des Rôles	Nami Kawamura (Casting Vote)
		Styliste	Noriko Kano Kayo Ota
Direction Artistique	Kenichi Shigeto (Mars Co. Ltd.)	Interprétation	Katsuhiko Satoh (K&M Promotion) Chikako Kinoshita (K&M Promotion)
Infographie	Keichi Amago Jun Kojima Rie Satoh Motomi Hayashi Aina Ando Yudai Yamashita Yasuhiro Kobayashi (Group Box Japan) Hisashi Kamikawa (Group Box Japan) Hisato Kozuka Kojiro Kawase Shingo Hidaka Moto Kadono	Remerciements particuliers	Yasuhiro Numata Hiroyuki Aoyagi Seiyoshi Goto Yuji Yamamoto Atsuo Saito Yukio Saito Yasuaki Takahashi Masayuki Terao Tadato Namekata Reika Satoh Peter Garza Tokonami Shu Jesse Arnold
Assistance Projet	Maho Shirouchi Hiroki Sakamoto		
Son	Naoyuki Yoneda Tatsuya Fujiwara (Solid Tune Co. Ltd.)		

En collaboration avec

Dentsu Co. Ltd.
Dentsu Creative X Co. Ltd.
Digital Hearts Co. Ltd.
Pole to Win CO. Ltd.
Cosmo Space Co. Ltd.
Kwansei Gakuin University

Développé par

CING

Écrit et produit par

TECMO





This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper has a slightly textured appearance and is set against a dark background.

GARANTIE

Garantie limité de 90 jours

TECMO KOEI AMERICA Corporation garantit à l'acheteur original de ce produit que ce disque de jeu est exempt de défaut de matériau ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le disque de jeu présente un défaut couvert sous cette garantie pendant la période de 90 jours, TECMO KOEI AMERICA s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement (et se réserve le choix entre le remplacement et la réparation).

Pour bénéficier de ce service de garantie:

1. Enregistrez votre jeu en ligne à l'adresse <http://registration.tecmokoeiamerica.com>.
2. Conservez votre reçu de vente indiquant la date de l'achat, et le code UPC situé sur l'emballage du jeu.
3. Si votre jeu est couvert sous une garantie du magasin, retournez le disque au magasin dans lequel vous l'avez acheté.
4. Si le jeu présente un problème nécessitant une réparation pendant la période de garantie de 90 jours, et n'est pas couvert par la garantie du magasin, informez-en TECMO KOEI AMERICA Corp. en appelant le service à la clientèle au +1 650-692-9080, entre 9 h 30 et 17 h (HNP), du lundi au vendredi.
5. Si le représentant du service à la clientèle de TECMO KOEI AMERICA n'est pas en mesure de résoudre le problème par téléphone, on vous donnera un numéro d'autorisation de retour. Notez ce numéro visiblement sur l'emballage du jeu défectueux, incluez votre nom, adresse et numéro de téléphone; renvoyez le disque de jeu, **FRAIS DE PORT PRÉPAYÉS ET COLIS ASSURÉ CONTRE LA PERTE OU LES DOMMAGES**, accompagné du reçu de l'achat et du code UPC dans la période garantie de 90 jours à :

TECMO KOEI AMERICA Corporation
1818 Gilbreth Road, Suite 235
Burlingame, CA 94010

Cette garantie devient nulle si le disque de jeu a été endommagé par négligence, accident, utilisation déraisonnable, modification, altération, ou toute autre cause non associée à un défaut de matériau ou de fabrication.

Assistance en ligne

Pour plus d'informations sur les autres jeux de TECMO KOEI AMERICA, ou pour obtenir des astuces sur des jeux en particulier, visitez notre site Web à l'adresse: www.tecmokoeiamerica.com

AVERTISSEMENT SUR LA SAUVEGARDE

- ❑ La cartouche Nintendo DS comporte une fonction de sauvegarde pour sauvegarder les données.
- ❑ Il est important de reconnaître que si la cartouche DS est retirée pendant une partie, ou lorsque le voyant d'alimentation est encore allumé, ou si les données sont perdues en raison de dommages, ou de saletés dans la fente d'insertion de la cartouche, il peut être impossible de récupérer les données.
- ❑ L'utilisation d'un périphérique non homologué pour modifier les données sauvegardées peut entraîner l'altération ou la perte des données et risque de rendre le jeu injouable. N'essayez pas d'utiliser ce type de périphérique avec ce jeu. Si un tel périphérique est utilisé avec le jeu, il ne pourra pas être récupéré. Soyez conscient de ce problème.



TECMO KOEI AMERICA CORP.

1818 Gilbreth Road, Suite 235
Burlingame, CA 94010

TECMO **CiNG**

PRINTED IN USA